

JAPANMANIA

Nº 16 • AGOSTO 1997

MADE IN JAPAN

鳥坂田博信堀雄



• PLAYSTATION RUNABOUT

El juego de coches más salvaje, espectacular y demoledor llega de la mano de Climax.

TIME CRISIS

Magistral conversión de una de las recreativas más sorprendentes de Namco.

THE GREAT BATTLE VI RUNNING HIGH

• SATURN



IF

Konami nos presenta una tórrida aventura en la que podrás aprender el arte de 'ligar' con las más sugerentes mujeres.

D-KHIRD GEKIRINDAN

MANGAZONE

鳥坂田博信堀雄

• SATURN MACROSS DO YOU REMEMBER LOVE?

La legendaria película de 1984 cobra vida en esta espectacular producción de Bandai Visual.

SUPERMANGA

鳥坂田博信堀雄

• PAPELES AMARILLOS



- DRAGON BALL
- NEON GENESIS EVANGELION
- VAMPIRE HUNTER D

7 SEXY
NIPPON
GIRLS

EXCLUSIVAS PARA
JAPANMANIA

• MANGAKA •

Decimotercera entrega del juego de cartas coleccionables.

博



坂田博信堀雄鳥坂



鳥坂田博信堀雄

OKY
SAKATA

**“TODO EL MUNDO
SE SIENTE ATRAIDO
POR MIS CADERAS”**

Seguro que alguno de nuestros lectores más veteranos aún recuerda aquel popular e irrisorio baile de Georgie Dan llamado el Bimbó. El esperpento coreográfico consistía, básicamente, en colisionar nuestras caderas contra las de algún indefenso danzante hasta producirle daños irreversibles en el sistema locomotor. Oki, la chica de la pose, fue toda una maestra de Bimbó.

Más dolorida que las muñecas de Antonio Gala o la lengua de Robson, Oki tarda entre una y dos semanas en recorrer el largo pasillo de su casa.

がなの

YELLOW FLASHES

4

Los futuros lanzamientos de Square para PlayStation (enmarcados en el *Square Previews 2*) y la aparición del RPG de SAMURAI SHODOWN copan el mayor protagonismo de unas noticias en las que también destacan KOF 96 de PSX, la recopilación de SALAMANDER y la incursión de Treasure en N64.

MADE IN JAPAN

PLAYSTATION

RUNABOUT



El desmadre se hace conducción en el espectacular bautizo de Climax en PlayStation. Las películas de Cannonball se encuentran con RIDGE RACER en el juego del verano.

PLAYSTATION

THE GREAT BATTLE VI

Masked Rider y sus colegas imparten justicia en un cómic arcade de plataformas.

SATURN

IF

Si no tienes vida propia y pasas las noches buscando cables, no te preocupes, con IF podrás dar rienda suelta a tus más calenturientos deseos pero siempre dentro de los límites del buen gusto.



SATURN

D-XHIRD

SATURN

GEKIRINDAN



PLAYSTATION

TIME CRISIS

Agarra la GunCom y prepárate para alucinar con una de las mejores conversiones de la historia. Sencillo y genial.

SATURN

FIGHTER'S HISTORY DYNAMITE

PLAYSTATION

RUNNING HIGH

El juego de carreras de los que no tienen coche.

MANGA ZONE

Una saga mítica, MACROSS, y una película para recordar, DO YOU REMEMBER LOVE?, magníficamente adaptadas para Saturn de la mano de Bandai Visual.

SUPER MANGA

Los PAPELES AMARILLOS del profesor Wanamaker dedican sus columnas a la última entrega de la reedición de Dragon Ball y a los anime Neon Genesis Evangelion y Vampire Hunter D. En El Contestador, J. M. Montané comenta los mensajes recibidos en nuestra redacción.



m
angaka

JUEGO DE CARTAS
COLECCIONABLE
EXCLUSIVO PARA
JAPANMANIA
Hazte con él. Cada
mes publicaremos
16 cartas.

JAPANMANIA

■ NOTA DE LA REDACCION ■ En este suplemento vas a leer algunos términos japoneses que, probablemente, son nuevos para ti. Aquí tienes su significado:

ANIME: Animación japonesa. CHARA: Personaje. MANGA: Cómic japonés. MECHA: Un objeto mecánico, como un robot, un vehículo, un arma...

OTAKU: Aficionado al manga y el anime. OVA: Una película de animación realizada específicamente para ser editada en video.

Director: Marcos García. Coordinador SUPERMANGA: Jesús Manuel Montané. Diseño y maquetación: Tomás Javier Pérez Rosado. Edición: J. L. del Carpio. Han colaborado en este número: Bruno Sol, Javier Bautista, Raul Montón, Pol Roca, J. M. Rozas, Ana Carvajal-Calvo, Profesor A. Wanamaker, Arnau García Pérez, Lázaro Fernández y Alejandro Arriaga (tratamiento de imagen). Dirección: O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid. Tel.: (91) 586 33 00 Fax: (91) 586 32 32.

Este suplemento se vende conjuntamente con la revista SUPER JUEGOS y no se puede adquirir por separado.



RABBIT: LA LOCURA DE EA JAPAN

La división japonesa de Electronic Arts acaba de sacar al mercado nipón RABBIT, un original arcade de lucha para Saturn en el que cada luchador se acompaña de una mascota con la que realiza diversos golpes especiales. Otra genuina rareza nipona.

SAMURAI SPIRITS RPG YA A LA VENTA

Tras innumerables retrasos, el esperado RPG de SAMURAI SPIRITS (SAMURAI SHODOWN en Occidente) se ha puesto al fin a la venta en las tiendas japonesas en los tres formatos anunciados: Neo Geo CD, Saturn y PlayStation. BUSHIDOHERTSU-DEN es una coproducción de SNK, Asatsu y Fuji Television que destaca por sus preciosos y superdetallados gráficos y cuya trama comienza desde diversos puntos, dependiendo del



personaje elegido entre seis diferentes (desde Haohmaru hasta Nakoruru). Estad atentos a este juego, porque va a ser uno de los bombazos del año.



SALAMANDER: EL SABOR DE LO CLASICO

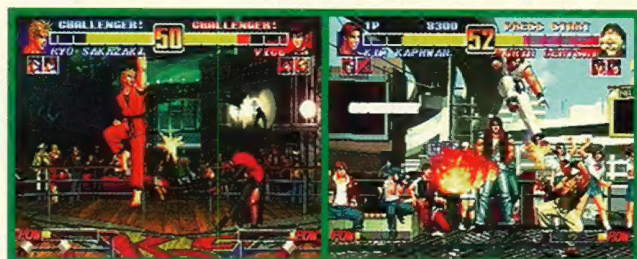
Primero fue GRADIUS. Ahora Konami nos reencuentra con otra saga mítica del universo matamarciano. SALAMANDER DELUXE PACK PLUS recoge en un único CD las conversiones «al pixel» de los clásicos SALAMANDER, LIFE FORCE y el reciente éxito recreativo SALAMANDER 2. Hace unos días que vio la luz la entrega para Saturn, y de inmediato está a punto de hacerlo en PlayStation. Sencillamente imprescindible.



KOF 96: EL ESPECTACULO LLEGA A PSX

Casi medio año después de la versión Saturn, la adaptación a PSX de KING OF FIGHTERS 96 ve la luz en todo Japón, con resultados muy superiores a lo esperado. Con una ejecución de

llaves especiales aún más accesible que en Saturn y Neo Geo, KOF 96 es un verdadero festín de jugabilidad al que, como pasara en KOF 95, se ha añadido una opción extra con Sound Test y un modo para practicar llaves.



LA TIRA DE FLO FLONGOKU

texto
fotos
grafismo
son de flo
de La Casa de Tzaboo 1.997

hola,
queridos
amigos,
soy
Flongoku
...
hoy
me
gustaría
confesaros
algo: en
realidad soy
más calvo que
una bola de
billar
...



uso
esta
asquerosa peluca
sintética repleta
de alimañas y otros
pequeños
animalillos
!!!!!!
...



y
creo que la
tiraré de una
p. vez al
container por
aquello de que a las
feminas los calvos
les parecen más
viriles
!!!!!!
...

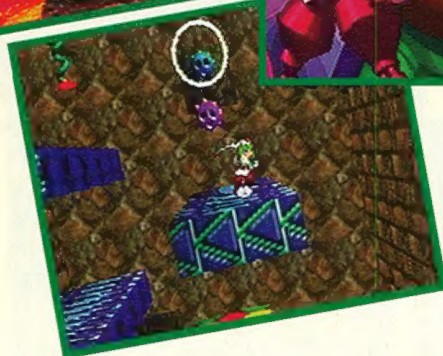


¡ipero
si tu eres más
marica que un
palomo cojo,
Flongoku!!

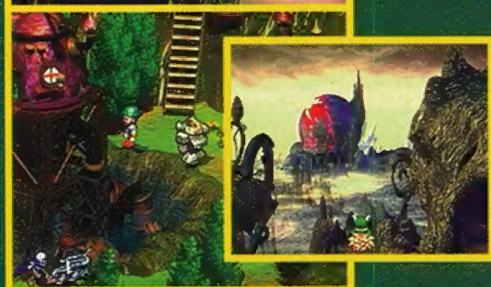


TREASURE SE ESTRENA EN NINTENDO 64

Sin descuidar sus lanzamientos en **Saturn** (el más inmediato, **SILHOUETTE MIRAGE**), **Treasure** ha unido sus fuerzas con **Enix** para lanzar en **Nintendo 64** **YUKE! YUKE! TROUBLEMAKERS**, un simpático arcade de plataformas en 2D en el que abundan los elementos de **RPG**. Con diseño de personajes de Han (el mismo que dio vida al elenco de **GUNSTAR HEROES** y **GUARDIAN HEROES**), **TROUBLEMAKERS** destaca por sus impresionantes jefazos finales y grandes dosis de humor (algo a lo que nos tiene ya acostumbrados **Treasure**). En próximos números ahondaremos más en este juego.



SAGA FRONTIER



FRONT MISSION 2



SQUARE NOS PRESENTA SUS FUTUROS LANZAMIENTOS EN PSX

Incluido de regalo junto a **FINAL FANTASY TACTICS**, el segundo CD de *previews* de **Square** incluye una *demo* jugable de **SAGA FRONTIER**, otra de **FRONT MISSION 2** (secuela del clásico de **Super Famicom** cuyos gráficos a 60 fps y colección de *mechas* dejarán sin aliento a más de uno), un vídeo con imágenes de **EINHÄNDER** (un explosivo *shoot'em-up* en la línea de **PHILOSOMA**) y por último, una *demo* de **FRONT MISSION ALTERNATIVE**, una producción del **Dept#7** de **Square** completamente alucinante.

FRONT MISSION ALTERNATIVE



EINHÄNDER



がなの

MACHINE SELECT

DSH

CUSTOM

HORSEPOWER 1
TORQUE 0.1
LENGTH 200
WEIGHT 1
FUEL 1

MACHINE SELECT

RSP

HORSEPOWER 200
TORQUE 42.0
LENGTH 6960
WEIGHT 5025
FUEL 100

SELECT EXIT & ○ BUTTON
○ BUTTON

MACHINE SELECT

DAM

HORSEPOWER 335
TORQUE 141.5
LENGTH 6024
WEIGHT 10030
FUEL 150

SELECT EXIT & ○ BUTTON
○ BUTTON

COCHES

Además de los 4 coches iniciales, en RUNABOUT podréis encontrar más de veinte vehículos ocultos. Aún no sabemos cómo sacar todos, pero si unos cuantos.

PRUEBAS

Cada coche posee unas características de pilotaje propias, pero todos se pueden adaptar a nuestro gusto. Cambia lo que quieras y prueba-lo en el circuito Test.

PLEASE WAIT!

TEST COURSE

SETTING

STEERING

SLOW



1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100

QUICK

SELECT

TEST RUN

○ & ○ OR ○

○ BUTTON

TOTAL TIME

TEST TIME

00:01:28

10:00:00

SECTION CAR

TODAY'S RECORD

START

GO!

REL

AT

22

100

AT

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

22

100

notad en vuestra agenda de futuras adquisiciones este nombre: **RUNABOUT**. No sabemos cuando llegará a estas tierras, pero os aseguramos que los aficionados a los juegos de coches para **PlayStation** van a encontrar en él muchas de las cosas que siempre han buscado. **RUNABOUT**, de la compañía nipona **Climax**, es un divertidísimo programa con todas las trazas de un gran arcade de re-

creativa, tanto en la mecánica de juego como en el apartado gráfico. Espectacular por los cuatro costados, trepidante, muy divertido, impactante a cada momento y súper manejable, **RUNABOUT** es un cóctel sorprendente que invita al jugador a correr una carrera tras otra sin mermar un solo ápice su entusiasmo. Pese a que únicamente cuenta con tres circuitos, cifra a todas luces escasa para la gran mayoría de títulos, la mecánica de casi



RUNABOUT



スフィヤ MADE IN JAPAN

constante aparición de vehículos (algunos verdaderamente curiosos) con sus propias peculiaridades en la conducción hacen de **RUNABOUT** un juego muy completo. Autobuses, máquinas de limpiar las calles, camiones de basura, limusinas y otros engendros sobre ruedas requeri-

versión urbana de la película **CANNONBALL**. Por si esto no fuera suficiente para tentarnos, **RUNABOUT** cuenta además con unos temas musicales realmente excepcionales, dignos de una película de **Tarantino**. Por si alguno opta por la versión americana, allí se conocerá con el



DETALLES

rán de los pilotos grandes muestras de habilidad para alcanzar la meta en el tiempo mientras arrasamos centros comerciales, terrazas de verano y mil objetos más desperdigados por sus alucinantes recorridos. Coches ocultos, caminos secretos y fuertes dosis de humor salvaje (porque aquí se trata también de hacer bastante el bestia) harán de cada carrera una

Además de abundante publicidad, en **RUNABOUT** os encontrareis con detalles tan curiosos como la estatua de Michael Jackson o al mismísimo John Travolta.

curioso nombre de **FELONY 11-79**. El juego es tan bueno que puede permitirse hasta el lujo de llamarse así. Esperando que **RUNABOUT** llegue cuanto antes a **España** para poder contaros todos sus secretos, os ofrecemos unas jugosas y explosivas pantallitas de este auténtico espectáculo sobre ruedas.

DE LUCAR

RUNABOUT
CLIMAX

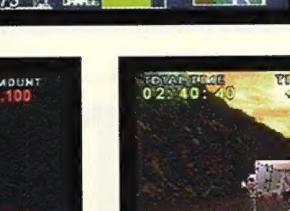
© 1997 YANOMAN GAMES
© 1997 CLIMAX
PRESS START BUTTON



がなの
ROM

PLAYSTATION

CLIMAX



がなの

JAPAN

MADE IN JAPAN



U ieja conocida de los usuarios de *Super Famicom*, la saga *GREAT BATTLE* llega a su sexta entrega, adoptando en el salto a *PlayStation* un look de gráficos renderizados, al estilo *DONKEY KONG COUNTRY*, en el que se mantiene inalterable la estética *Super Deformed*, tanto en el diseño de los enemigos como en el trío protagonista (Gundam, Ultraman y Masked Rider). Este último, toda una institución en Ja-

pón, ya va siendo más conocido por el públi-

LAS FASES DE PLATAFORMAS SE COMBINAN



CON OTRAS DE LUCHA E INCLUSO DE NAVES.

co español gracias a la emisión en A3 TV de sus

aventuras en la infumable versión de *Saban* (los mismos criminales que dieron vida a los *Power Rangers*). Combinando fases de plataformas, *shoot 'em up* e incluso de lucha tipo SF II, *THE GREAT BATTLE VI* no es una obra maestra a la altura de las producciones de *Namco* o *Konami*, pero es toda una curiosidad y se deja jugar bastante bien. Para fans de Ultraman y Cia.

NEMESIS



がなの
ROM

PLAYSTATION

BANPRESTO

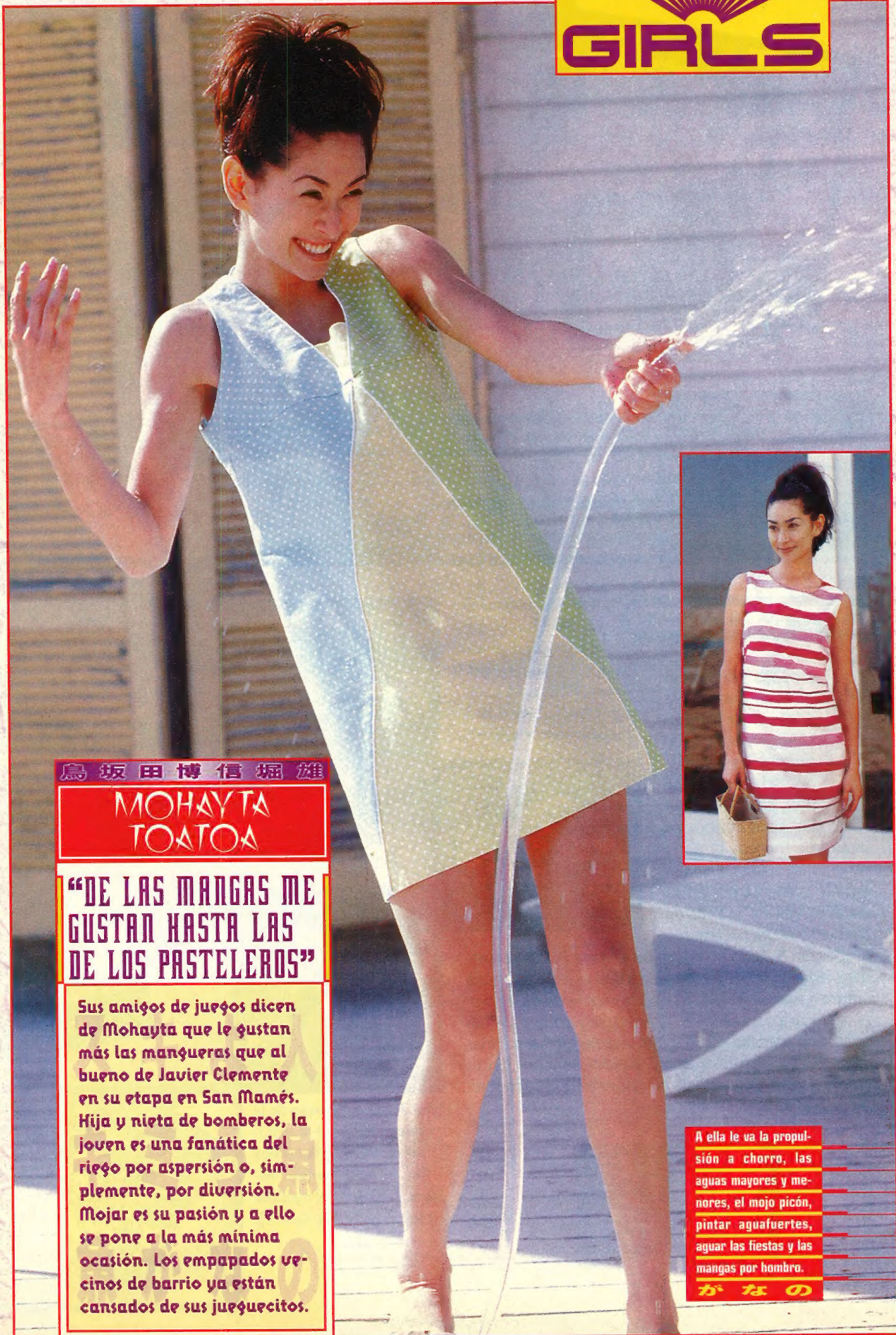
THE GREAT BATTLE VI



博 信 堀 雄 鳥 坂 田 博



坂



鳥 坂 田 博 信 堀 雄

MOHAYTA
TOATO

**“DE LAS MANGAS ME
GUSTAN HASTA LAS
DE LOS PASTELEROS”**

Sus amigos de juegos dicen de Mohayta que le gustan más las mangueras que al bueno de Javier Clemente en su etapa en San Mamés. Hija y nieta de bomberos, la joven es una fanática del riego por aspersión o, simplemente, por diversión. Mojar es su pasión y a ello se pone a la más mínima ocasión. Los empapados vecinos de barrio ya están cansados de sus juequecitos.



A ella le va la propulsión a chorro, las aguas mayores y menores, el mojo picón, pintar aguafuertes, aguar las fiestas y las mangas por hombro.

が なの

が なの

かなの



アイコンで画面をクリックしてください

Pillamos in fraganti a The Punisher travestido, en el papel de criada filipina. Al principio la cosa impacta un poco... pero plancha la raya de los pantalones como nadie.

Desde siempre hemos querido dedicar las páginas de **JAPAN-MANIA** no sólo a las principales novedades del mercado nipón, sino a esos títulos poco conocidos pero que merece la pena echarles un vistazo. Con ese espíritu comentamos en su día **FOREVER WITH YOU** de Konami y ahora hacemos lo propio con **IF**, todo un clásico de elf para **PC-98** (el standard japonés de **PC**) que vio la luz el pasado año para **Saturn** a manos de **Nec Interchannel**. Si tenéis la suerte de estar conectados a **Internet** seguro que ya habréis visto pantallas del original invadiendo las páginas sobre **Hentai** (manga y anime subidos de tono). En su paso a **Saturn**, **IF** mantiene el mismo tono erótico-festi-



AUNQUE SE VE LA MANO DE LA CENSURA RESPECTO AL ORIGINAL DE **PC-98**, LA VERSIÓN **SATURN** DE **IF** TAMBIÉN DISFRUTA DE MOMENTOS TÓRRIDOS Y LUJURIOSOS (ÑUM, ÑUM...).

I F



が なの

MADE IN JAPAN



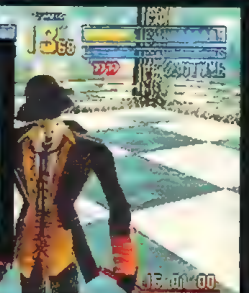
En TOSHINDEN URA los programadores de Takara demostraron que podían lograr en Saturn los mismos gráficos espectaculares que en PSX. Ahora nos llega desde tierras niponas D-XHIRD, un beat'em-up que posee increíbles gráficos con múltiples efectos de luz, transparencias y algunas cosas que jamás habíamos visto en la consola de Sega. La ambientación del juego es una mezcla de TOSHINDEN y SOUL BLADE, de los que



が なの
ROM

SATURN

TAKARA



toma distintos elementos. Cada personaje tiene una arma distinta y un estilo de lucha. Tendremos para elegir ocho luchadores distintos y, al igual que en la mayoría de juegos de este estilo, podremos disfrutar de los luchadores extras de turno. Otra curiosidad es que podremos cambiar el nombre de los personajes y poner el que nos apetezca. Un beat'em-up a tener en cuenta por todos.

THE PUNISHER



D-XHIRD



博 信 堀 雄 鳥 坂 田 博



坂



鳥 坂 田 博 信 堀 雄

AKEWA
SONYTE

“YO SI QUE SUDO
LA CAMISETA Y NO
EL RONALDO ESE”

También conocida como “La Niña de los Poros”, Ake-wa es la Tricampeona mundial del Torneo de sudoración “Axila Maxter”. Si este año logra de nuevo el título se pondrá a sólo tres entorchados de la ya legendaria Sobaquina Pestillo Capruno, la pastora siciliana que noqueó un burro sin mover un dedo. Por la peste que desprende Akewa, creemos que no se le escapa el título.

Acaba de firmar un
contrato millonario co-
mo Piloto de Pruebas
de Rexona. Hasta la fe-
cha, nadie ha podido
crear un desodorante
que camufle su peste.

が 女 の

が なの

JAPAN



が なの
ROM

SATURN

VIRGIN I.E. JAPAN

Una división japonesa de Virgin Interactive firma y produce esta adaptación para Saturn de una conocida recreativa de Taito del año 95. **GEKIRINDAN: Time Travel Shooting** introduce como principal novedad el hecho de atravesar diversas épocas de la historia (al menos eso dicen ellos, ya que salvo la fase de 1942, el resto de juego transcurre en el futuro). Con no pocas semejanzas con el clásico **TRUXTON** de Toaplan, **GEKIRINDAN**, nos actuales para 32 bits, permite girar la

pantalla del televisor para adaptar el formato a la **coin-op** original, y de paso poder admirar en toda su plenitud de los numerosos efectos gráficos de los que hace gala, desde el **scaling** hasta deformaciones. Por desgracia, todo virtuosismo técnico queda eclipsado por la excesiva brevedad del juego. Y es que cinco fases son muy pocas para un coleccionista, pero poco más.

NEMESIS

De no ser por su excesiva brevedad, **GEKIRINDAN** podría haber sido uno de los mejores matamarcianos del catálogo Saturn.

GEKIRINDAN



博 信 堀 雄 鳥 坂 田 博

坂



鳥 坂 田 博 信 堀 雄

AKIMI
VEACHE

**“LA BICICLETA ME
HA DADO MUCHAS
SATISFACCIONES”**

Se lo recomendó su tía Pinion Fiho: “La bicicleta es la mejor manera de superar los abandonos de los hombres”. Akimi, tras hacerle algunos pequeños retoques a su bici, se tiró a las carreteras a tumba abierta y sin apenas protecciones.

“Afronto de buen gozo los muchos baches de la vida” ha declarado tras finalizar su quinta Vuelta a Japón por carreteras comarcales.

No parecen importar-
le los pinchazos ni el
mal estado del asfalto.
Dale que dale y corre
que corre, se aloja po-
daleando de los fan-
tasmas del pasado.

かなの

Al fin Namco pone a la venta en **Japón** la magnífica conversión del sorprendente **TIME CRISIS**. Tal y como se anunció, el juego se vende junto a la nueva pistola de Namco, la GunCon... pero no, no tiene retroceso como la de la máquina. Lo mejor de la pistola es que goza de una gran precisión, debido a que va conectada a la salida de *composite* (vídeo compuesto) de la consola. Así, cada vez que se efectúa un disparo, la pistola recoge toda la información de la pantalla y cal-

cula las coordenadas exactas del impacto, para darnos una precisión «al *pixel*». Explicaré la mecánica de juego por si alguien no ha visto la recreativa, algo bastante improbable. **TIME CRISIS** es una especie de **VIRTUA COP** pero mucho más real, hasta el punto que tenemos un dispositivo para escondernos de los disparos enemigos y para recargar el arma (en la máquina era un pedal, en **PSX** un botón de la pistola o cualquier botón de un mando conectado en el *port 2*). Técnica-mente pierde un «pelín» con respecto a la máquina, ya

Repartidas por diferentes puntos del juego encontraremos, si buscamos bien, cajas de explosivos que reventarán al dispararlas y que nos ahorrarán mucho tiempo.

FASE 1

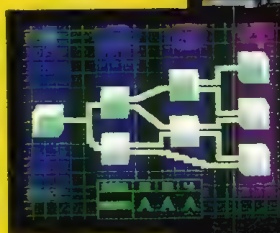
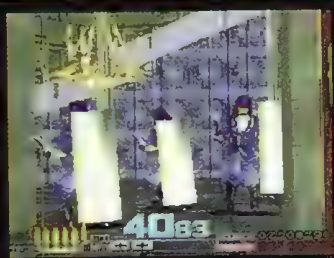
FASE 2

Arriba el *last boss* de la primera fase, una mezcla entre **Freddie Krueger** y **Spiderman** que, junto a sus esbirros, nos hará la vida imposible. A la derecha, la escena del espejo.

TIME CRISIS



que ésta, al igual que TEK-KEN 3, no es un *Namco System 11* (placa base de PSX), sino que es su hermanita mayor de reciente aparición, *System 12*, la cual tiene más potencial en lo que a 3D se refiere. El juego, además de tener el típico modo *Arcade*, tiene un nuevo modo llamado *Special*, en el que tendremos que llevar a cabo una nueva misión con múltiples caminos y nada menos que 6 finales. *Namco* ha vuelto a realizar una fidedigna y completísima conversión de una de sus mejores recreativas de la historia. **DOC**



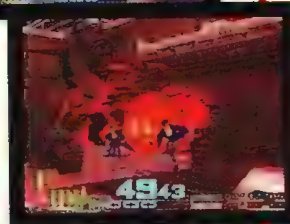
が の
R O M

PLAYSTATION

NAMCO



La fábrica es uno de los escenarios más difíciles de la última fase del modo *Arcade*. A la derecha, un *mid boss* del recorrido «C», en teoría el fácil, del modo *Special*.



FASE 3



ESPECIAL



Arriba *Wild Dog*, el *last boss*, justo después de tirar una granada de humo. A la derecha tenéis a uno de los jefes: *Antlion*, una especie de ED 209 (el malo de *ROBOCOP*).



博



坂田博信堀雄鳥坂田



鳥坂田博信堀雄

YOSIMO
REOH

"MIS LABIOS LEVANTAN PASIONES Y OTRAS COSAS"

En efecto, levantan compa-
ñías. La industria del pinta-
labios, en otros tiempos de
capa, mejor dicho, de barra
caída, debe a Miroho su re-
cuperación. Ya que, además
de precisar de tres barras
para colorearlos, la afición
al besuqueo de esta nipona,
hace que tenga que repa-
sárselos cada dos por tres.
"Cuanto más beso, más lo-
zanos y grandes se me po-
nen", comenta Yosimo.

田坂鳥雄堀信博 田坂鳥雄堀信博



Los labios de Yessie
son fruto de muchos
años de besuquitos a
torrillo. Su sueño es
cantar el «Only you»
en la coral de Alabama
y pasar desapercibida.

かなの

かなの

かなの



EN OCCIDENTE, SU

NOMBRE CAMBIO DE F.H.D. A F.H. KARNOV'S REVENGE



かなの
ROM

SATURN

SEGA-DATA EAST

Meses antes de la aparición del primer KING OF FIGHTERS, allá por el 94, Data East decide poner en los recreativos la segunda parte de su mediocre FIGHTER'S HISTORY, juego que le llevó a los tribunales en un juicio contra Capcom debido a su sospechoso parecido con el gran STREET FIGHTER 2. Su segunda

parte, llamada FIGHTER'S HISTORY DYNAMITE en Japón y F.H. KARNOV'S REVENGE en todo occidente, fue programada en el sistema más versátil para ese tipo de juegos, ni más ni menos que en una Neo Geo. Ahora Sega decide rescatarlo del olvido y convertirlo, con la inestimable ayuda de Rutubo Games (KOF '95, varios Sega Ages, y demás per-

PARECE MENTIRA QUE SNK HUBIESE CEDIDO SU NEO GEO PARA PROGRAMAR EL JUEGO, PERO



JUGAD Y VERÉIS EL POR QUÉ.



fectas conversiones) a Saturn, que junto al famoso cartucho de RAM, da forma a un clónico de la versión Neo Geo cartucho (sí, cartucho, las cargas son inapreciables). La jugabilidad y los combos son la principal baza de un juego que a primera vista puede parecer un

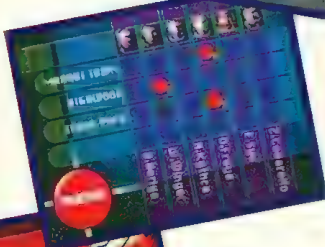
poco mediocre.

DOC

FIGHTER'S HISTORY DYNAMITE



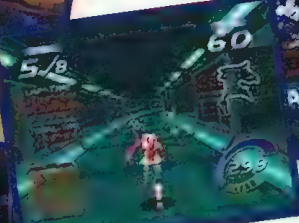
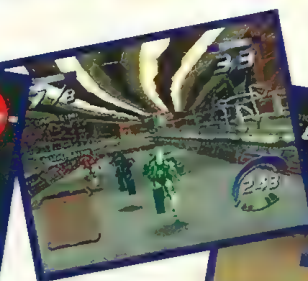
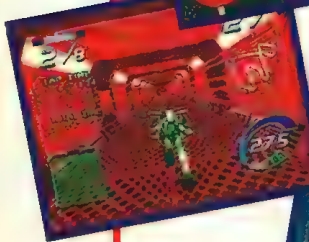
MADE IN
JAPAN



が なの
R O M

PLAYSTATION

SACOM SYSTEM



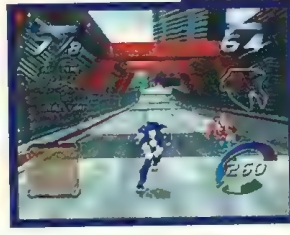
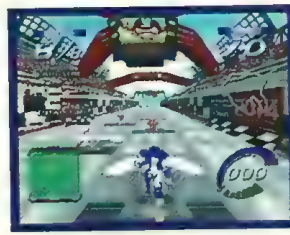
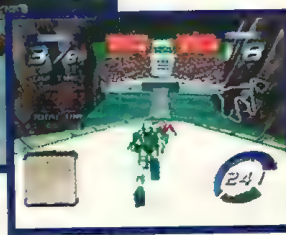
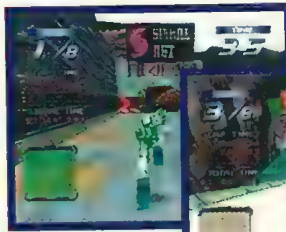
Como todos sabréis, de **Japón** nos llega casi siempre lo mejor, y por el camino se suelen quedar lo malo, mucho de lo mediocre y, sobre todo, gran cantidad de rarezas. A **RUNNING HIGH** hay que incluirlo, sin duda, en este último apartado, porque se trata de un programa con todas las trazas de un juego de conducción pero en el que los protagonistas son corredores de a pie en vez de coches o motos. Salvo ese detalle, el resto de elementos se corresponde con el esquema clásico de un juego de coches con unos recorridos espectaculares y muy cuidados, total suavidad en los movimientos



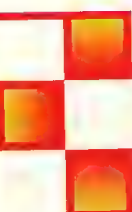
de pantalla y mucha velocidad. **RUNNING HIGH** cuenta con seis corredores distintos, cuatro circuitos (tres iniciales más uno extra), dos perspectivas de juego, sistema de tiempos

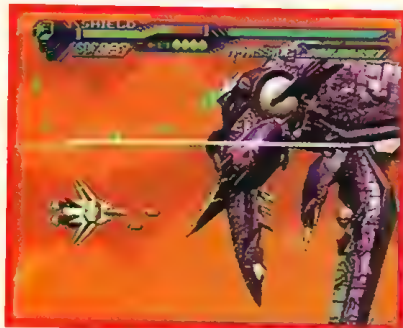
a base de *check points* y la posibilidad de repartir unos cuantos mamporros a nuestros contrarios. Una banda sonora al estilo **WIPEOUT**, unos efectos especiales potentes y todo el espíritu de **Forrest Gump** son otros aliados a tener en cuenta en este más que peculiar juego de «carreras pedestres».

DE LUCAR



RUNNING HIGH





Conmemorando el 15 aniversario de la aparición de MACROSS (la serie de TV), Bandai Visual ha puesto finalmente a la venta en todo Japón **THE SUPER DIMENSION FORTRESS MACROSS: Do You Remember Love?**, el tan esperado shoot'em-up en 2D para Saturn del que ya os hablamos hace un par de números con motivo del lanzamiento de MACROSS DIGITAL MISSION VF-X. Basado en el film del mismo nombre del

año 1984, **MACROSS: DYRL** (que no era sino una versión condensada de la serie de TV, con mejor animación y algunas diferencias en la trama), llega al mercado nipón en un pack de 2 compactos acompañado de un precioso manual, en el que además de disfrutar de los diseños de Haruhiko Mikimoto (personajes) y Shoji Kawamori (mechas), se incluye una pequeña guía de los lanzamientos en vídeo y LaserDisc de toda la sa-

¿Cómo que no puede haber transparencias en Saturn?



Tras haber hecho las delicias de los usuarios de PlayStation, la saga **MACROSS** llega a Saturn en un largamente esperado shoot'em-up basado en la película de **MACROSS: Do You Remember Love?** de 1984. Mucha acción y espectaculares intros en un set de 2 CD's producido por la factoría Bandai

MANGA ZONE

• por NEMESIS •

Las incontables secuencias de animación se intercalan tanto en la finalización de cada una de las fases como durante el transcurso de ellas.

ejército zentraedi a lo largo de un sinfín de fases de puro delirio shoot'em-up, haciendo buen uso de sus diferentes transformaciones: *Fighter* (caza de combate), *Battroid* (robot) y *Gerwalk* (una mezcla de ambos). Su gran jugabilidad y la espectacularidad de sus gráficos hacen que **MACROSS: Do You Remember Love?** supere con creces la media a la que nos tienen acostumbrados la mayoría de adaptaciones de manga a videojuego. Bien es cierto que en ningún momento se llega a la altura visual de la recreativa de 1993 (aunque el *hardware* de *Saturn* bien podría hacerlo), pero el hecho añadido de incluir innumerables secuencias de la película original lo convierte en una codiciada pieza de coleccionista para las legiones de seguidores de **MACROSS** (más conocida aquí por **ROBOTECH**) que aún circulan por estos lares.

ga. Combinando *sprites* renderizados con un efecto 3D en el suelo y algunas de las mejores rutinas de transparencias vistas hasta ahora en *Saturn*, cada una de las numerosas fases que componen **MACROSS: DYRL** está precedida de diversas secuencias de animación (por cortesía del sensacional *TrueMotion*), en las que se mezclan extractos de la película de 1984, secuencias generadas por ordenador y una espectacular *intro* creada ex-profeso para el juego. A los mandos de uno de los legendarios *Valkiries*, Hikaru Ichijo deberá hacer frente al temible

Aunque el *Gerwalk* es casi siempre la mejor opción, tanto el *Fighter* (caza) como el *Battroid* (robot) responden bien en combate.

EL CONTESTADOR

SUPERMANGA. C/O'Donnell. 12.



28009 Madrid

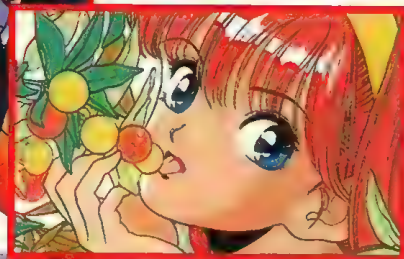
PIIP Mensaje de **Priscila Parra** (Madrid). La chica más hermosa a este lado del loquero nipón está muy interesada en seguir la pista de **Rumiko Takahashi**, la mejor entre las mejores. Pues tienes suerte, porque en **España** se han publicado un montón de trabajos suyos: **LAMU**, **RANMA 1/2**, la reciente **HISTORIA DE P...** Tienes razón, deberíamos hablar de ella más a menudo. ¿Y de las **Clamp** qué opinas? «Bastante horteras, para mi gusto». Estamos de acuerdo otra vez, cariño.

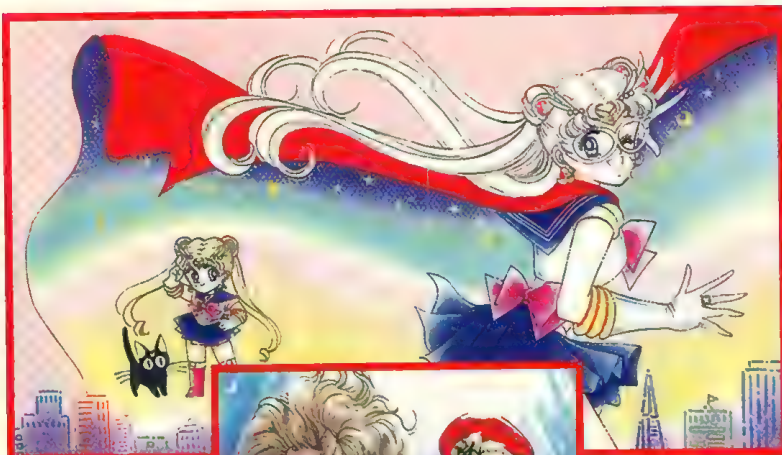
PIIP Mensajes cruzados de **Luis Torres** (Málaga) y **Sara Priu** (Barcelona). Se lo montan de anuncio barato, opinando lo contrario pero llegando a la misma conclusión. Para **Luis**, la proliferación de revistillas baratas elaboradas por aficionados es una plaga incómoda; **Sara** dice que no, que eso demuestra lo simpáticos y enterados que son los otakus nacionales. **Luis** insiste en que los «prozines» –¡ah, qué divertida palabreja!– humillan al lector por el bajo nivel de sus textos; **Sara** colecciona los mejores artículos en

una carpeta que ha decorado con fotos a color de **GHOST IN THE SHELL**. **Luis** detesta las guías de episodios –nos pega un tirón de orejas por la que publicamos de **DRAGON BALL**–, pero **Sara** las colecciona con la misma pasión que los artículos. ¿Dónde coinciden? Pues en pedir que tanto esfuerzo informativo desperdigado se conjugue en una sola publicación, preferiblemente un **JAPANMANIA** remozado. ¿Y yo qué digo? ¿Va bien un «en eso estamos»?

PIIP Mensaje de **Richie Cool** (Valencia). Yo tampoco comprendo el revuelo causado por el «kuasi-manga» **KUASAR P** del tal **Sanchís**, ínclito autor casposo de supuestas joyas como **PUMBY**. Aún entiendo menos que, ahora, nos quieran vender a este profesional –que lo es– como «el primer mangaka hispano». Pero así es nuestra pequeña patria, colorista y descerebrada. ¿A qué sí?

PIIP Mensaje de **Mayte Puerzo** (Segovia). Llevamos meses comentando el éxito lento, pero seguro, del manga en **Estados Unidos**. ¿Significa eso que **Hollywood** acabará invirtiendo en películas de acción real inspiradas por tus historietas favoritas? De momen-



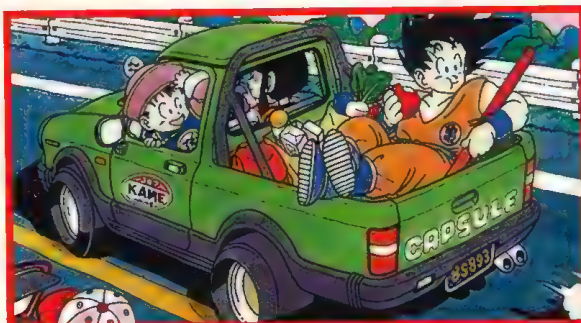


que decís, no váis mucho—. ¿Por qué no rematáis la faena con otra peli del **Ulloa**, LA MADRE MUERTA? La pasaron el otro día por La 2 y es... es...

PIIP Mensaje de **Roberto Castellón (Barcelona)**. Me has dejado de dos piezas con tu sesudo análisis del sesudo ídem EL CANON DE LOS COMICS, publicado por Glénat. Ciertamente es que resulta difícil de leer, que sentar cátedra con tanta caradura no es

to no, pero cada vez se escuchan más rumores sobre las adaptaciones de GHOST IN THE SHELL (con su rendido admirador **James Cameron** tras la cámara) y AKIRA (dicen que la **Fox** quiere convencer a **Terry Gilliam** para que se ponga manos a la obra). ¿Será verdad, será mentira? El tiempo lo dirá.

PIIP Mensajes (delirantes) de **Antonio Larrea (Valencia)**, **Susana Pahissa (Barcelona)** y **Bruno Castelar (Bilbao)**. ¿Qué tiene AIR-



BAG, la «mucho-mejor-de-lo-que-parece» peli de **Bajo Ulloa** para volveros tan locuelos? Ah, «referentes manga». Pues, ¡qué quieres que te diga!, yo no los vi por ninguna parte... pero qué «caralho», me reí como un animal. Si en eso creéis que se parece a DR. SLUMP, pues bienvenida sea la involuntaria culturización —que al cine, por lo

bueno, que del manga pasan como **Lina Morgan** del buen gusto. Pero... ¿A quién le importa? A sus escasos centenares de compradores no, desde luego. Ergo: pasando que también es gerundio. Y gracias por tus felicitaciones, que siempre dejan contentillo.

AL APARATO: J. M. MONTAÑA

BANZA!

EL TRIVIAL DE LOS OTAKUS

■ NEO-OTAKU

1. Completa el siguiente título: DIGITAL DEVIL...
2. Nombra a los autores del manga DANSHA.
3. ¿De cuántos capítulos constaba la serie original del Capitán Harlock?



■ OTAKU VULGARIS

1. ¿Qué título recibió HI ATARI RYOKO en España?

2. ¿Quién fue el director de GUN-BUSTER, el anime?
3. ¿Cuál es el metroje de AKIRA?

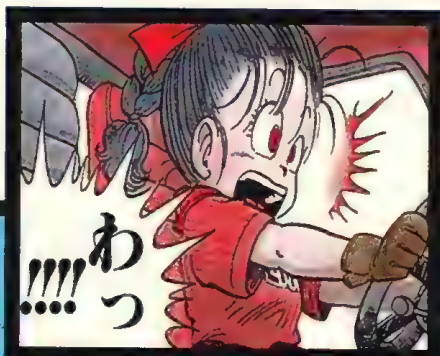
■ MEGA-OTAKU

1. ¿De cuántas partes constó la actualización de BLACK JACK?
2. ¿Qué tienen en común Yukito Kishiro, Tachibana Matsumori y Rei Yumeno?
3. SAILOR MOON, SAILOR MOON S y SAILOR MOON...

* Respuestas a las preguntas del mes anterior:

NEO-OTAKU: 1: Kentarou Miura. 2: ...BEBE?. 3: 2045. OTAKU VULGARIS: 1: Shiniji Shoji. 2: Hayato Jim. 3: Mayo de 1995. MEGA-OTAKU: 1: Tokyo Movie Shinsha. 2: 27. 3: Mitsuru Adachi.





Esta vez, mis queridos seguidores, escribo desde una perdida isla del Pacífico cuyo nombre no voy a revelar y en la que se habla español. Los nativos nunca teorizan sobre manga, ni siquiera saben quién demonios es Tezuka, pero conducen Ferraris e invierten en bolsa. Por eso he resuelto, con tan buen ánimo como Livingstone, acabar con su analfabetismo ficcional. ¿Podéis creerlo que, tras mucho navegar por Internet, no he sido capaz de encontrar ninguna novedad de importancia en castellano? Parece que el mercado anda un poco místico, después de tantos cierres sonados y demás fatales elecciones. Aunque sigue existiendo una perla: la reedición de DRAGON BALL (195 pesetas, colección regular). Hace unos meses, cuando cerró la serie original, ya os adelanté que Son Gokuh volvería a los quioscos... pero no podía imaginar cómo. Con portadas re-diseñadas a 7 tintas, nuevas páginas

Parece que el mercado del manga anda un poco mustio. Aunque sigue existiendo una perla: la reedición del imperecedero DRAGON BALL



OS SUPER MANGA

PAPELES AMARILLOS

Por el Profesor



WADAMAKER



de correo, pequeños artículos de divulgación; en fin, con toda la espectacularidad que una obra maestra del cómic pedía a gritos desde los tiempos de la primera y muy discreta edición en catalán. ¿Resultado? Ventas altas, altísimas teniendo en cuenta que se trata de una reedición. Afortunadamente, tendremos DRAGON BALL para rato más allá de oportunistas videojuegos y revisitaciones en merchandising.

Peor están yendo otras colecciones de autores *a priori* interesantes para el gran público, como COMPILER, de Kia Asamiya, o los GUNDAM, cuya serie limitada acaba de concluir sin que existan indicios razonables de continuidad. Por otra parte, GUN SHOT, GUN SMITH CATS o DR. SLUMP, con ventas más elevadas, tampoco están dando el rendimiento esperado. ¿Qué está ocurriendo? El sol del Pacífico me ha aclarado suficientemente las ideas como para afirmar, sin temor a equivocarme, que el mercado está pagando los años de excesos que culminaron con casi 60 cabezarras manga en la calle. 60 que, tras una dura criba, han quedado en una veintena

de series limitadas turnándose a la hora de obtener los favores del lector. La desventaja es que ya no podemos disfrutar de obras maestras como GAMMA, EL HOMBRE DE HIERRO, o de las escasas novelas gráficas con



que nos obsequiaba **Planeta** de vez en cuando (HOTEL HARBOUR VIEW o REGRESO AL MAR). Todo lo que cae en nuestras manos son series supuestamente comerciales que se consumen con la rapidez del *fast-food*, y que no dejan imagen memorable alguna en la retina.

Pero es normal. Los editores se están aclimatando a la nueva situación en que un cómic, por el mero hecho de llevar un logotipo identificativo del manga, ya no vende. Optan por soluciones fáciles, casi blancas, eluden el riesgo y esperan a tiempos mejores. Tiempos que llegarán, por la misma ley del péndulo que nos ha llevado a la situación actual, facilitando el asentamiento definitivo del manga en nuestro país.

Mientras esperamos ese día, podemos seguir devorando el anime que **Manga Films** -sin interrupción- viene sirviéndonos mes tras mes. En esta ocasión, hay que destacar dos pináculos de la

animación como **NEON GENESIS EVANGELION: GENESIS 0:1** (81 minutos, 2.995 pesetas) y **VAMPIRE HUNTER D** (80 minutos, 2.995 pesetas). **EVANGELION** es una de las películas de animación más populares en **Japón**, donde ha obtenido diversos galardones; su acabado es digno de una súper-producción hollywoodiense y su intrincado argumento atrapa desde los primeros minutos. Su compañero de lanzamiento, **VAMPIRE HUNTER D**, es igualmente recomendable aunque menos inquietante.

¿Inquietante he dicho? Inquietud es lo que yo siento aquí, en pleno Pacífico, desde donde sigo gritando: ¡GOD SAVE HIRO-HITO!



博 信 堀 雄 鳥 坂 田 博



坂



鳥 坂 田 博 信 堀 雄

KINI
ENTOSHLINO

“ME GUSTAN LOS
VAQUEROS COMO EL
WHISKY: CORTOS”

Después de probarse 23 marcas distintas de vaqueros, Kini por fin encontró los que deseaba. Lo curioso del caso es que los que le gustaron pertenecían a otro cliente que los había dejado sobre el mostrador mientras se probaba otros. Las empleadas de “El tajo nipónés” lograron que Rulfo Cables, su dueño, se los vendiera a la muchacha. Curiosamente a Rulfo le quedaban largos.

«Los tenía que llevar con dobladillo para no pisarme los pies», decía Rulfo a Kini. «No me importa codérselos y echar un cable a la chica. Yo soy así».

か な の

Checklist

ACCIONES

GOLPE MAURABO ■ Nº 4
MADARUKANA ■ Nº 5
PATADA KOBABA ■ Nº 7
PATADA HYOHYO ■ Nº 8
GOLPE TAMURABE ■ Nº 10
PUÑETAZO TEBU ■ Nº 11
PUÑETAZO
DABU-DABU ■ Nº 12
PUÑETAZO
MONAKA ■ Nº 13
GOLPE DORKO ■ Nº 14
GOLPE BARAMOKU ■ Nº 15

ALPHAS

MERUBE ■ Nº 4
AYUNI ■ Nº 4
OH, ME! ■ Nº 5
SHIT! ■ Nº 7
DOMEKURA ■ Nº 8
SEDUCCION ■ Nº 9
BOMBA DE VOMITOS ■ Nº 9

ARMAS

BOOMDROIDE ■ Nº 4
METRALLETA
DOBUYO ■ Nº 8
REVIENTAHOMBRES ■ Nº 9
TAKABAM ■ Nº 10
METRALLETA KEGO ■ Nº 11
METRALLETA
SEPAKU ■ Nº 15

CEREMONIAS

TAIRO ■ Nº 4
BUBOBA ■ Nº 5
BUDOKEYO ■ Nº 5
DORAKUMO ■ Nº 6
DOMU-MARAKA ■ Nº 7
NANOKA ■ Nº 7
DOBA-DOBA ■ Nº 7
ONENI ■ Nº 10
HYEROKU ■ Nº 11
BUREBIYA ■ Nº 11
FEUDOKAKU ■ Nº 12
BUEO ■ Nº 13
UMONEBE ■ Nº 13
DUMOKUKU ■ Nº 13
OKUKOMU ■ Nº 13
BOTASOKU ■ Nº 14
POPURABO ■ Nº 14
MIFURE ■ Nº 14
YUKUNO ■ Nº 14
KEMUKO ■ Nº 15

CIUDADES

BAEROKA ■ Nº 4
HYONURA ■ Nº 5
SUMOKU ■ Nº 5
KARABA ■ Nº 6

LABURA ■ Nº 6
KOUUMUKU ■ Nº 7
WAMUNO ■ Nº 7
SOMAKU ■ Nº 8
TAMU ■ Nº 8
LAMANOCA ■ Nº 8
DAULAMU ■ Nº 9
MUTSAKI ■ Nº 10
DAROKA ■ Nº 14
MORUKU ■ Nº 14

CONSPIRACIONES

MOBAKU ■ Nº 4
DUMORUBA ■ Nº 7
DOKERABE ■ Nº 8
GAROKU ■ Nº 8
YUMIHIRO ■ Nº 9
DEBUYOKI ■ Nº 9
DAHAMI ■ Nº 10
BARU-BARU ■ Nº 11
GUNIBUO ■ Nº 11
MIBEKOYU ■ Nº 12
HYOMOSHI ■ Nº 14
DAKORE ■ Nº 14
SAYUGA ■ Nº 15
BIREI ■ Nº 15

ESPIAS

AHIOYO ■ Nº 4
WEMASAKE ■ Nº 4
NUMANUBO ■ Nº 5
RASTREADOR ■ Nº 6
GUMAKA ■ Nº 8
SIMAKU ■ Nº 9
MESAMU ■ Nº 10
TOKOMBO ■ Nº 11
SIMAKU ■ Nº 12
DARU-DARUMEKU ■ Nº 12

MEKURA ■ Nº 13
MENAME ■ Nº 14
MEUNOBA ■ Nº 14

GUARDIANES

KUNEBE ■ Nº 6
BERUSU ■ Nº 7
BAKUTA ■ Nº 8
MENORAKA ■ Nº 9
BISO ■ Nº 9
TOME BEBIMA ■ Nº 12
NUKORU ■ Nº 13
MENORAKA ■ Nº 15

LUGARES

PUERTO HINEKAMU ■ Nº 4
MANSION GAMAKU ■ Nº 5
AEROPUERTO
DE KOBOKURA ■ Nº 5
BOSQUE KUMAKE ■ Nº 5
ESTACION NUCLEAR
DE POPARU ■ Nº 5
AEROPUERTO
DE NIMIBE ■ Nº 6
MONTE MURAKU ■ Nº 6
MONTE GUMABARU ■ Nº 6
MONTE KEIUMU ■ Nº 8
BOSQUE PUMUMO ■ Nº 9
TEATRO TUBBO ■ Nº 9
BOSQUE KULUBU ■ Nº 10
DAYUVILLE ■ Nº 10
MONTE DUKO ■ Nº 10
COLISEO SABUTO ■ Nº 11
AEROPUERTO
DE MANPUBU ■ Nº 11
ANKONABUVILLE ■ Nº 11
MONTE UYOPU ■ Nº 11
EIKUNARABOVILLE ■ Nº 12

TORAKOVILLE ■ Nº 12
POPARUVILLE ■ Nº 12
MONTE TINOPU ■ Nº 13
BOSQUE YUYUYA ■ Nº 13
MONTE DUBARAE ■ Nº 13
BOSQUE MABEKA ■ Nº 14
MONTE DALUMUBA ■ Nº 14
HYOBURAVILLE ■ Nº 15
KAGEMIVILLE ■ Nº 15
CARCEL GANEBOTU ■ Nº 15
MUNATUBEVILLE ■ Nº 15
BOSQUE NEMABEKO ■ Nº 15

MUTANTES

KEIKU BUBI ■ Nº 4
TEIKO SADAKA ■ Nº 6
HIDEAKI SAWAMURA ■ Nº 7
YASUHIRO ANNO ■ Nº 9
JOHNNY DABU ■ Nº 10
HIROFUME KOSU ■ Nº 15

OBJETOS

JOYA BUMUKU ■ Nº 5
JOYA LAPUKO ■ Nº 7
JOYA
DARKUMABARU ■ Nº 7
MOMAKUBU ■ Nº 8
JOYA HYUMAKE ■ Nº 10
JOYA MIKABUYO ■ Nº 13

OBJETOS DEL OTRO MUNDO

BERUMASHI ■ Nº 5
MINOKABE ■ Nº 9
SHAIMOKU ■ Nº 10
MAYUKO ■ Nº 11
LOMOKAKO-BARA ■ Nº 12

BUKEBU ■ Nº 14
OPPUA ■ Nº 14
IPU ■ Nº 15
SHOGAINO ■ Nº 15

ORACIONES

DOBEBEYA-BO ■ Nº 4
KARUMUYA-BO ■ Nº 5
YUBUKEIKU-BO ■ Nº 6
KOBARUYASHU-BO ■ Nº 8
DAKUBUYA-BO ■ Nº 11
WERAKU-BO ■ Nº 12
KUNEBAKO-BO ■ Nº 13
BEBORUYO-BO ■ Nº 15
YUMIKO-BO ■ Nº 15

PODERES

MUMI ■ Nº 4
SUSU ■ Nº 5
MOBA ■ Nº 6
BOMU ■ Nº 6
WAWA ■ Nº 7
TAMO ■ Nº 8
GUGA ■ Nº 9
BUBI ■ Nº 10
MAMU ■ Nº 12
BABO ■ Nº 13
MARO ■ Nº 13
MUMA ■ Nº 14

POLITICOS

SRTA. KERAKA ■ Nº 4
HOKUNA ■ Nº 6
KONUBA ■ Nº 6
TISAKI ■ Nº 6
GORUKA ■ Nº 7
HOKUNA ■ Nº 8
WARAMU ■ Nº 8
MASAKO ■ Nº 9
KARU-KARU ■ Nº 10
MURA ■ Nº 10
KAMANAKA ■ Nº 12
MANOBUTO ■ Nº 13
LABUKE ■ Nº 13

SOLDADOS

DOMAKURA ■ Nº 5
MAKO ■ Nº 6
DOMEKURA ■ Nº 7
DAERAMU ■ Nº 10
SANSUMAKO ■ Nº 11
FOKUMA ■ Nº 11
BURABU ■ Nº 12

VEHICULOS

COCHE MANAKA ■ Nº 4
MOTO BALUKA ■ Nº 4
MOTO DOMORAKU ■ Nº 7
MOTO NAMUKA ■ Nº 9
MOTO TORUNABA ■ Nº 11
COCHE WAKIBO ■ Nº 12
MOTO KALO ■ Nº 12

Reglas del juego aparecidas en JAPANMANIA Nº 4
Numeros atrasados: (01) 546 21 77

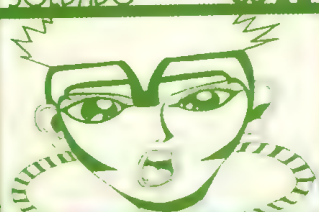
POLITICO GJ12

LAUKE
Presidenta del Partido Koshima, que dedicando los postales del mundo de Kaki, accedió al poder en la Segunda Reunión de Totsuki. Tras perder el poder en dos elecciones (Quinta Reunión de Totsuki, Reunión de Manjo), la recuperó en las elecciones del Nuevo Sushu.

SOLDADO GJ10

SAKURAKU
Es capaz de derrotar la presencia del enemigo a través de la presencia de sus amigos. Cuando trabaja en el laboratorio con Sakuraku, quienes los amigos de Sakuraku le ayudan a ser un gran soldado.


SOLDADO **CJ11**



• **BOCHU** •
 Descendiente directo de la Línea Bélica Surake, actúa con precisión en las negociaciones de campo pero jamás forma parte de sus combates. Su brillante carrera militar le llevó a punto de ser asesinado cuando se le relacionó con los mercaderes de Shtalo.

m
angaka

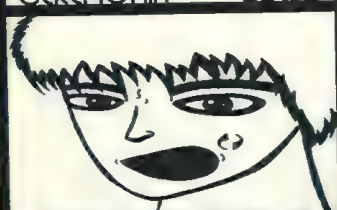
CONSPIRACION **CJ31**



• **BUNAMAKU** •
 Instigada por Kabenderu Suhün, hijo de Toda Madre, impidió que el Brabsha Andu pudiera defecar. La muerte, pudenta, sobrevino en unos días.

m
angaka

CEREMONIA **CJ29**



• **KUNOKUMA** •
 Orgia canibal que reúne a unos veinte hakianos, quienes se devoran siguiendo el Orden Aleatorio de Gumpó. El único superviviente se integra en los Iluminados Sher-to, capaces de mantener contacto con las almas que han migrado a la materia.

m
angaka

LUGAR **CJ145**



• **BOSQUE BUDAH** •
 En su interior fueron construidos (12000-12051) doce templos en honor de Sabuyo, el dios de la Estirpe Corrompida de Tugaroku. Hoy están abandonados, pero todavía albergan misas ilegales de protesta contra ejecuciones asbaya.

m
angaka

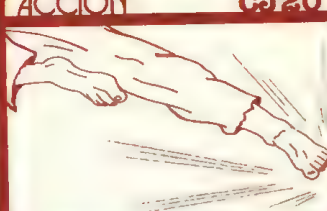
LUGAR **CJ214**



• **BUMAKUNILLE** •
 Centro económico de Baki, habitado por monedas coprotagas, créditos mesiánicos y banqueros timbrados. La Policía Imponible se ocupa de mantener el orden en sus calles.

m
angaka


ACCION **CJ20**



• **PATADA LUBOMAKU** •
 Dirigida a los genitales, produce una rotura por 19 partes en la columna vertebral. Se completa con un giro tipo Asakia y un golpe Fekera.

m
angaka

ESPIA **CJ20**



• **EISIM** •
 Un virtuoso de la imitación, capaz de camuflarse en el aire y falsificar pactos de sangre con Diablón. Su pereza es tal, que ha provocado guerras civiles en poblaciones de pacíficos campesinos lobotomizados.

m
angaka

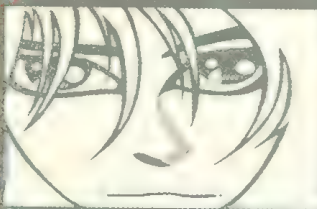
LUGAR **CJ110**



• **MONTE KUMARAKADE** •
 Protegido por fuerzas huracanadas de naturaleza desconocida, ha resistido la erosión y conserva polvo original de Gaimax Yoshi. Su cima permanece inexplorada.

m
angaka

CONSPIRACION C-131

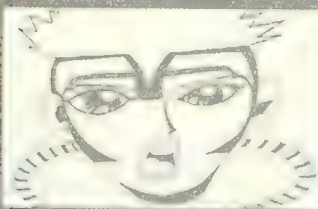


• BUNAMAKU •

Instigado por Kabendara Suhun, hijo de Toda Madre, impide que el Brabaka Andu pudiera salvarse. La muerte, pudenta, sobrevino en esos días.

m
angaka

SOLDADO C-111



• BUNAMAKU •

Instigado por Kabendara Suhun, hijo de Toda Madre, impide que el Brabaka Andu pudiera salvarse. La muerte, pudenta, sobrevino en esos días.

m
angaka

LUGAR C-145

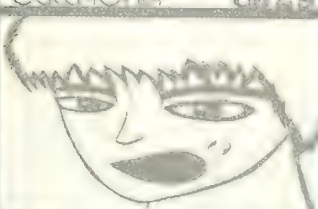


• BOSQUE BUDAH •

En su interior se encuentran construidos (18000-18081) doce templos en honor de Sabuya, el dios de la Rectitud. Son templos de Tuparoko. Hoy están abandonados, pero todavía albergan misas ilegales de protesta contra ejecuciones ashoye.

m
angaka

CEREMONIA C-129

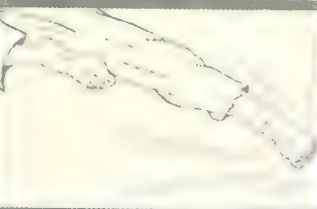


• KUNOKUYA •

que reúne a un veinte hakianos, quienes se devorarán siguiendo el Orden Aleatorio de Guro. El tiempo superlativo se anega en los Luminados Sherto, capaces de mantener contacto con las almas que han migrado a la materia.

m
angaka

ACCION C-120



• PATADA LIBOMAKU •

Dirigida a los genitales, produce una rotura por 19 partes en la columna vertebral. Se completa con un giro-tipo Ashya y un golpe Fekem.

m
angaka

LUGAR C-114



• BUNAMAKU •

Centro económico de Haki, habitado por monedas, coprotones, créditos mestánicos y banqueros timbrados. La Policía Imponible se ocupa de mantener el orden en las calles.

m
angaka

LUGAR C-110



• MONTE KUMARAKABE •

Protegido por fuerzas huracanadas de naturaleza desconocida, ha resistido la erosión y conserva polvo original de Gaimax Yoshi. Su cima permanece inexplorada.

m
angaka

ESPIA C-120



• ESPIA •

En virtuosos de la imitación, capta de camuflaje en el aire y falsifica pactos de sandre con Dianah. Su perestroika tal, que ha provocado guerras civiles y poblaciones de pacíficos campesinos lobotomizados.

m
angaka

CONSPIRACION CJ35



• **MALAYAKU** •
Nace de un meta-animal infiltrado que convierte empero-estructuras en reservas artificiales, a partir de ese momento enfrentadas. La única victoria es el genocidio.

m angaka

いもの...でふ...
は、...がきり...がらし...生きも...
の...口と出...まし...
宮崎監督に...劇場ア...
「となり...トロ」...
りました。...画の感動を...
に、宮崎監督自身の挿し絵...
えてお届けし...す。いつまで...
トロをあなた...そばに.....

LUGAR CJ170




• **LOKUTE** •
Las copas de sus árboles beben intensa, lascivamente, de la lluvia perpetua que cae sobre ellos desde el Enfado de Meraki (Cap. 4 del Evangelio de Yoshi, Cartas a Dero y Batū).

m angaka

いもの...でふ...
は、...がきり...がらし...生きも...
の...口と出...まし...
宮崎監督に...劇場ア...
「となり...トロ」...
りました。...画の感動を...
に、宮崎監督自身の挿し絵...
えてお届けし...す。いつまで...
トロをあなた...そばに.....

LUGAR CJ150



• **BOSQUE LUMOKÉ** •
Está habitado por la Gasta de los Tira-Monos, responsable de la aniquilación de los barones Hayeshshu. Hace más de un siglo que ningún hakiano entra en sus dominios.

m angaka

いもの...でふ...
は、...がきり...がらし...生きも...
の...口と出...まし...
宮崎監督に...劇場ア...
「となり...トロ」...
りました。...画の感動を...
に、宮崎監督自身の挿し絵...
えてお届けし...す。いつまで...
トロをあなた...そばに.....

ESPIA CJ30




• **SM-001** •
Humanoide construido por Larewu Thālu a partir de desperdicios biotecnológicos. Rompe auras de transmisión poyapu y se infiltra en sistemas de seguridad 8.6.

m angaka

いもの...でふ...
は、...がきり...がらし...生きも...
の...口と出...まし...
宮崎監督に...劇場ア...
「となり...トロ」...
りました。...画の感動を...
に、宮崎監督自身の挿し絵...
えてお届けし...す。いつまで...
トロをあなた...そばに.....

SOLDADO CJ9



• **KUONABA** •
De modales exquisitos, habla 16 idiomas y está especializado en negociaciones de entre-guerras. Se rumorea que pertenece a la Casa de Meyako.

m angaka

いもの...でふ...
は、...がきり...がらし...生きも...
の...口と出...まし...
宮崎監督に...劇場ア...
「となり...トロ」...
りました。...画の感動を...
に、宮崎監督自身の挿し絵...
えてお届けし...す。いつまで...
トロをあなた...そばに.....

CEREMONIA CJ2



• **TAMO** •
Sus participantes forman un gran círculo, del que prende fuego liláceo. La forma de las llamas dictará una variante en el porvenir de un ser elegido al azar.

m angaka

いもの...でふ...
は、...がきり...がらし...生きも...
の...口と出...まし...
宮崎監督に...劇場ア...
「となり...トロ」...
りました。...画の感動を...
に、宮崎監督自身の挿し絵...
えてお届けし...す。いつまで...
トロをあなた...そばに.....

CEREMONIA CJ25



• **BUYOKAMERU** •
Se celebra en honor de la Involución Sagrada del Trígono de Kurumbei. Sus participantes deben ofrecer una parte de sus cuerpos en sacrificio. La recompensa serán unos poderes mediumnáticos que se extinguirán al abrirse el tercer tercio de la vida del mutilado.

m angaka

いもの...でふ...
は、...がきり...がらし...生きも...
の...口と出...まし...
宮崎監督に...劇場ア...
「となり...トロ」...
りました。...画の感動を...
に、宮崎監督自身の挿し絵...
えてお届けし...す。いつまで...
トロをあなた...そばに.....

LUGAR CJ305



• **BOYUBINILLÉ** •
Ciudad Amazona donde cualquier representante del género masculino tiene prohibida la entrada. Actualmente, se halla bajo la protección del Ejército Amarillo de Zukō.

m angaka

いもの...でふ...
は、...がきり...がらし...生きも...
の...口と出...まし...
宮崎監督に...劇場ア...
「となり...トロ」...
りました。...画の感動を...
に、宮崎監督自身の挿し絵...
えてお届けし...す。いつまで...
トロをあなた...そばに.....



• LOKUTE •

Las copas de sus árboles beben intensa, lascivamente, de la lluvia perpetua que cae sobre ellos desde el Enfado de Meraki (Cap. 4 del Evangelio de Yoshi, Cartas a Dero y Ratón).



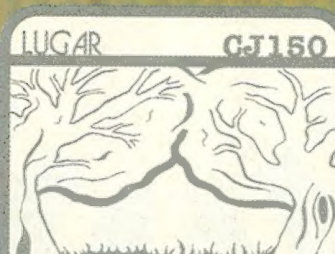
• MALAYAKU •

Nace de un meta-animal infiltrado que convierte empero-estructuras en reservas artificiales, a partir de ese momento enfrentadas. La única victoria es el genocidio.



• SM-001 •

Humanoide construido por Larewu Thälu a partir de desperdicios biotecnológicos. Rompe auras de transmisión poyapu y se infiltra en sistemas de seguridad 8.6.



• BOSQUE LUMINO •

Está habitado por la Casta de los Tira-Monos, responsable de la aniquilación de los barones Hayehshu. Hace más de un siglo que ningún hakiano entra en sus dominios.



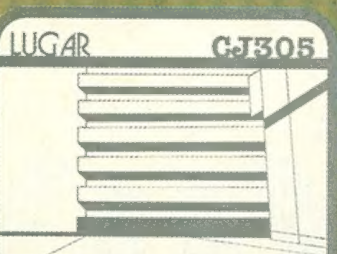
• TAMO •

Sus participantes forman un gran círculo, del que prende fuego iláceo. La forma de las llamas dictará una variante en el porvenir de un ser elegido al azar.



• KUONABA •

De modales exquisitos, habla 16 idiomas y está especializado en negociaciones de entre-guerras. Se rumorea que pertenece a la Casa de Mevako.



• BOYLBILLE •

Ciudad Amazona donde cualquier representante del género masculino tiene prohibida la entrada. Actualmente, se halla bajo la protección del Ejército Amarillo de Buko.



• BUY OKAMERU •

Se celebra en honor de la Involución Sagrada del Trígono de Xumbel. Sus participantes deben ofrecer una parte de sus cuerpos en sacrificio. La recompensa serán unos poderes mediúmnicos que se extinguirán al abrirse el tercer tercio de la vida del mutilado.



博 信 堀 雄 鳥 坂 田 博



坂



鳥 坂 田 博 信 堀 雄

YOMIKO
MOTODO

**"A HOLYFIELD LA
OREJA, A MI ME
MORDIO LA CADERA"**

"Quería probar el codillo chino, pero se me fueron los piños", decía Mike Tyson después de pegarle un soberano mordisco a la nipona que tenéis delante. Desde entonces utiliza 3 tallas menos de falda, y necesita sujetarse la cadera derecha porque se le cae un riñón al suelo. "Incluso eructó después de hacerlo", comenta entre sollozos, tiritas, mer-cromina y Super Glue 3.



PC Plus

La revista europea de informática
más vendida en el mundo

**¡PC Plus
ahora más!**

**Especial de julio y
agosto ya a la venta**

A prueba

Fotografía digital. Sin carrete y sin revelado. La informática cambia el mundo de la fotografía.

Servidores. La hora de las PYMES.

Análisis

Scala Multimedia MM200, un clásico
llegado del Amiga

Ya es posible grabar un CD, Ricoh CD-RW
MP-6200S

Delphi 3.0 ahora con ActiveX

**... Y este mes gratis
"PC Plus sólo juegos"**

Análisis

Los mejores juegos del momento:
Carmageddon, Moto Racer, PC Fútbol 5.0

A prueba

El entretenimiento que se avecina:
Blade, Jedi Knight, Lands of Lore II

A fondo

Tarjetas 3D, el futuro ya está aquí

Un año de Quake

Los mundos de Warcraft



En el SuperCD de este mes

Versión completa del programa de contabilidad WontaW 1.5, versiones de evaluación de Java Workshop 2.0, SymantecVisual Cafe 1.0d, curso de Lotus Notes y mucho más, incluyendo un apartado especial Sólo Juegos en el SuperCD

¡En exclusiva! Versión demo jugable de Moto Racer, y dos circuitos nuevos para la versión comercial. Demos operativas de Carmageddon, X-Car, Interstate 76, Redneck Rampage, Blood y muchos más

PC Plus  GRUPO ZETA

aire fresco para el mundo de la informática